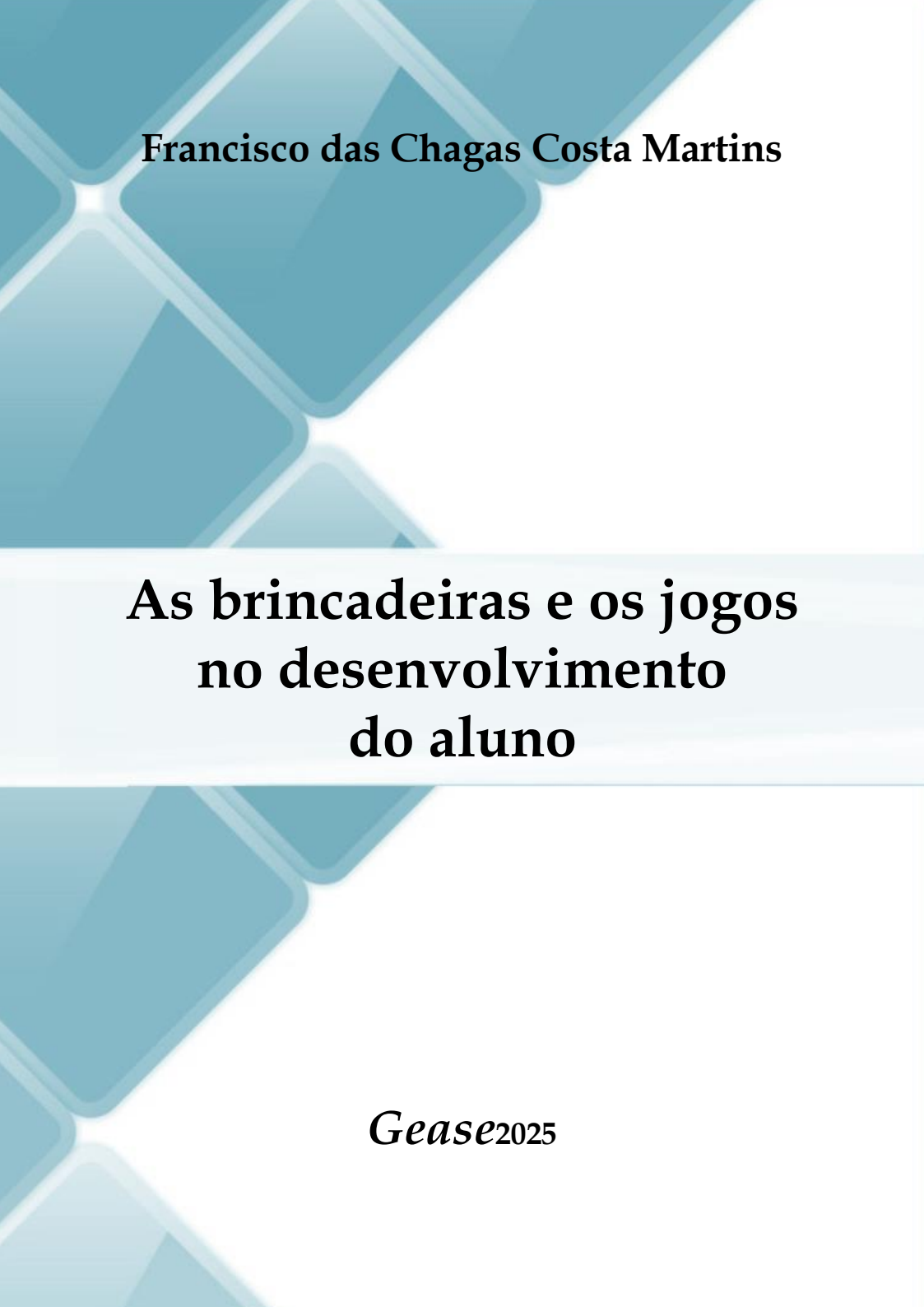




Francisco das Chagas Costa Martins

**As brincadeiras e os jogos
no desenvolvimento
do aluno**

Gease2025

Francisco das Chagas Costa Martins

**As brincadeiras e os jogos
no desenvolvimento
do aluno**

Gease2025

CONSELHO EDITORIAL

Patrício Borges Maracajá - UFCG
Tatiana Cristina Vasconcelos - UEPB
Ennio Artur Aires Porto Ferreira - UNIFIP
Aline Carla de Medeiros - UFCG
José Ozildo dos Santos - UFCG
Aline Carla de Medeiros - UFCG
José Givaldo de Sousa - UNIP/UNIFIP
Danielly Carneiro de Azevedo - UFCG
Fernando Kidelmar Dantas de Oliveira - UFCG
Jakson Luís Galdino Dourado - UNIFIP
Alecksandra Vieira de Lacerda - UFCG
Silvia Regina Gobbo Rodrigues - UnB
Juliana Roriz Aarestrup - IFMT
Marisa Artmann - IFMT
Ênnyo José Barros de Araújo - FRCG
Samara Campos de Assis - FIP
Rosângela Vieira Freire - IFCE
Eriana Serpa Barreto - UFMT

Ficha Catalográfica
Catálogo na Fonte

M379b

Martins, Francisco das Chagas Costa.

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno.
Campina Grande - PB: GEASE, 2025.

68 p.

ISBN - 978-65-01-69450-4

Livro Digital

1. Educação Física. 2. Lubicidade. 3. Aprendizagem. I.

21. ed. CDD 796

Os jogos na educação física são ferramentas pedagógicas
essenciais que promovem o desenvolvimento
integral do indivíduo, abrangendo as dimensões física,
cognitiva, social e afetiva.

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

Sumário

Apresentação.....	11
A importância da brincadeira e do jogo para o desenvolvimento infantil.....	15
As brincadeiras e os jogos para os teóricos.....	25
O s tipos de jogos para Piaget.....	31
Metodologia.....	39
Resultados e Discussões.....	41

Conclusão..... 59

Referências..... 63

Apresentação

O tema deste trabalho foca nas brincadeiras e nos jogos que podem ser desenvolvidos como conteúdos imprescindíveis para a Educação Física. Uma vez que os alunos podem aprender de maneira satisfatória com a aplicação desse segmento que traz além da ludicidade, muitas questões enriquecedoras para o desenvolvimento e a aprendizagem infantil.

A importância diante do brincar e jogar se faz como auxiliador no processo lúdico que surge nesta pesquisa. Neste pensamento, é importante o destaque que Antunes (2014) dá para o assunto quando cita que o jogar se faz como uma ferramenta que a pedagogia pode ter em suas mãos para trazer um desenvolvimento social antes da função primordial que é o de divertimento.

Justifica-se importante a abordagem deste assunto pela essencialidade que precisa ser dada perante o contexto e a existência da Educação Física sendo que ela é presente no cotidiano escolar muitas vezes de forma vazia e sem muita abrangência e nessa superficialidade, os destaques dos jogos e das brincadeiras e o que esses instrumentos podem proporcionar são descartados ao

invés de serem destacados diante das ações e dos aspectos cognitivos infantis.

Sem contar que a importância do ato em jogar e em brincar é um fator que faz parte afetivamente e ativamente em todas as fases da infância, porque através do sentido da brincadeira há a possibilidade de uma comunicação necessária e eficaz com o mundo exterior, em um período onde o apoio do lúdico se transforma em práticas que caracterizam passo a passo para um desenvolvimento de cognição e, além disso, de motricidade, elementos que crescem se dimensionando dentro do ambiente escolar até fazerem parte da rotina dos alunos e de características que crescem ao decorrer da vida e dos processos educacionais.

Nas palavras de Goulart (2018), esse momento em que podem ser inseridos conteúdos referentes ao jogar e a o brincar precisa ser entendido como crucial para o desenvolvimento infantil, nisso, nas figuras dos profissionais de educação, ou melhor, os professores, além da estrutura escolar existente são os agentes que podem trazer o processo à tona, nisso, é necessário um conjunto de saberes que vão desde uma verdadeira intervenção perante os acontecimentos existentes na realidade educacional e também um bom preparo pedagógico para que o desafio sobre a prática possam trazer qualidade uma vez que a ideia de brincadeiras e

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

jogos possam ser incorporados.

Após o entendimento dos elementos e dos fatores que trouxeram à tona tanto o tema como o porquê da pesquisa diante dele, fez-se oportuna a interrogativa seguinte: Quais as práticas que o profissional da educação pode ter com o advento de brincadeiras e jogos na Educação Física?

Para a resposta, também fazem necessários alguns objetivos, o principal deles é o de mostrar como as brincadeiras e os jogos podem ajudar no desenvolvimento dos alunos, e os objetivos específicos, respectivamente são: pesquisar quais são os tipos de jogos e o que os teóricos dizem sobre eles além de compreender qual a melhor prática para ser inserida na relação do brincar e jogar dentro da Educação Física.

Em relação ao método usado, este artigo conta com o apoio de uma pesquisa bibliográfica com ênfase em livros e artigos disponibilizados de maneira eletrônica e presencial com o seu início no mês de julho de 2019, assim sendo uma revisão de literatura que busca responder à problemática vista anteriormente. Bibliotecas físicas, bibliotecas on-line, apoio da internet em sites como Google Livros, Google Acadêmico, Scielo e outras fontes de estudo são essenciais para o aprofundamento do tema proposto.

A importância da brincadeira e do jogo para o desenvolvimento infantil

A princípio, há a necessidade de compreensão perante a importância e as características das brincadeiras e dos jogos para o desenvolvimento infantil e das contribuições em relação à Educação Física. É bom se ater ao fato de que tanto a brincadeira e o jogo são processos diferentes, porém essenciais para a aprendizagem e que juntos podem ajudar e muito o profissional e todo o período de formação da criança.

Segundo Loro (2018), ter o significado em relação às diferenças entre o jogo e a brincadeira pede até certa complexidade diante do estudo porque essas palavras trazem mudanças dependendo das ocasiões em que ocorre algum dos exercícios, porém a aproximação dos sentidos acontece pelo nascimento dos relacionamentos tanto históricos, sociais e culturais em que as práticas exercidas em jogar e brincar se tornam realidade.

Esse significado pode ser desvendado pelos profissionais da educação, neste sentido, o entorno da Educação Física é extremamente eficaz porque nela, há de

se abraçar o jogo principalmente, além dele, as variações que um exercício ou um conjunto de situações que se tornam fonte pedagógica e de apoio ao crescimento intelectual e motor de uma classe.

O desenvolvimento psicomotor, na visão de Bueno (2014), ocorre em um momento onde todos os aspectos, são eles motor, emocional, intelectual e expressão, começando no nascimento e tendo a completude por volta dos oito anos de idade, para esse sujeito, a psicomotricidade traz o objetivo de comunicação, criação, pensamento operativo, quando a psicomotricidade leva em consideração o aspecto da comunicação do ser humano, do seu corpo e dos seus gestos.

Com isso, percebe-se que é fundamental a psicomotricidade porque com isso, a relação com as pessoas e objetos, a criança pode se comunicar e se expressar diante de seus desafios, tendo a questão motora, das emoções e das cognições, a importância do foco no corpo que é objeto psicomotor que necessita de observação se torna essencial.

Dando especificidade ao brincar, para Biazotto (2014, p. 11), tal movimento causa a curiosidade uma vez que possa haver estrutura para o desenvolvimento do indivíduo, pois quando há o contexto da brincadeira, existe uma espécie de fuga sobre o cotidiano além do

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

poder inserido nas brincadeiras que são válidas como processo de aprendizagem quando estão dentro de uma programação que passa por um planejamento com seleção e ordem capazes de incentivarem resultados ainda não vistos em etapas mais tradicionais do processo educacional sendo que existem caminhos que podem ser seguidos no ensinamento do lúdico.

Focando no jogar, para Castro (2014) o jogo se faz como um componente de divertimento além de gerar aprendizagem, nessa soma, se torna um exercício físico que desenvolve qualidades físicas além de atribuições competentes, colaborativas, acontecimentos em prol de relação social, recreação e educação, os objetivos do jogar no ensino escolar e no contexto da Educação Física pedem profissionais que possam apoiar os alunos tanto no ensino infantil como no ensino fundamental, embora a infância em si necessite de mais apoio, mas nas outras etapas, há a obrigatoriedade.

Nisso, a dinâmica da infância é única onde há interesses e necessidades em determinados momentos sendo que o desenvolvimento infantil se faz valer por não ser somente provocado pelo meio em que o indivíduo está, mas deve ser visto por uma ótica interacionista, Nunes (2013) esclarece que a infância é uma fase da vida em que o contato com o aprendizado é mais forte e quanto mais evidente forem os estímulos,

mais prudentes serão as reações, logo os momentos que os jogos se apresentam são essenciais por terem uma consideração de facilitação perante a educação e todo o desenvolvimento acionando para que as crianças possam ter um aprendizado que formate prazer a uma socialização que aos poucos vai sendo ativa.

A importância da Educação Física cresceu, na visão de Grespan (2012), porque ela foi tendo realizações e produções de novos pensamentos tanto nos seus objetivos, conteúdos, metodologias e observações perante o aluno como um ser humano integral que tem algo a mais do que o corpo e a mente para exercer a inteligência e entender suas dimensões, a psicologia, a cognição motora, a cognição afetiva e a socialização se tornaram fatores que o apoiam diante de sua formação.

A compreensão da riqueza do processo de brincar para a formação das crianças implica concebê-la nas práticas pedagógicas cotidianas dos espaços de educação infantil como uma dimensão fundamental das interações que ali são estabelecidas entre adultos e crianças e crianças entre si, assim como do processo de construção de conhecimentos e da experiência cultural. (BIAZOTTO, 2014, p. 14)

O pensamento perante uma atividade que requer força também necessita de mentalidade, de ações

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

psicológicas que direta ou indiretamente ajudam na performance ou desempenho desde o começo até o fim do processo, com isso, o costume do aluno vai ganhando ritmo e gerando um desempenho natural.

Ainda para Loro (2018), mesmo que o brincar traga o aspecto lúdico, o esporte, fomentado pela Educação Física, se faz preponderante pelas funções da competição onde os alunos podem se identificar com o exercício e com o advento do uso de regras, essenciais para o processo, ainda há historicamente a expressão dessa ação que fez com que brincadeiras se transformassem em esportes de forma gradual, um exemplo disso é o skate, prática que traz a curiosidade e a aproximação de alunos dentro do ensino fundamental.

Perante as etapas e a transição ocorrida no ensino infantil ao ensino fundamental, conforme Lopes (2005), o aprendizado por meio de jogos é uma prática que é vista como facilitadora e extremamente eficiente porque se afirma para todas as idades e pode crescer na fase adulta onde há o componente da maturidade, mas é válido destacar que o jogo tem dentro dele momentos onde o cotidiano e o envolvimento gera interesse de quem irá aprender além do processo de aprender e ter o espírito coletivo.

Esse aprender traz à tona o jogo como uma das maneiras espontâneas mais bem vistas quando se faz

notório o contato entre o sujeito e a realidade existente a partir de novas expectativas sobre a educação e a estruturação que precisa ser feita, pensada e de fato, transmitida.

Em relação ao fator crítico e de como o trabalho pode ser visto de maneira distinta, Silva (2012) afirma que conforme as aulas e dinâmicas de Educação Física quase sempre ocorrerem em espaços ao ar livre como em pátios escolares, quadras poliesportivas, praças e gramados, a prática traz uma exposição a esses locais e muitas vezes, indivíduos de fora e até mesmo muitos sujeitos dentro da educação acham que o trabalho consiste apenas em brincadeiras que não levam a nada, porém não é só a recreação ou o passatempo que acontece quando algo realmente é feito como conteúdo e não apenas como contexto passageiro, porém com uma postura que o profissional necessita de conhecimentos, princípios e de processos de mediação do ensino e da aprendizagem que são equivalentes ao crescimento da criança desde o desenvolvimento pré-operatório até o operatório-formal.

Na interação com o ambiente e na construção do desenvolvimento mental, Nunes (2013) traz que a criança possui uma organização de conhecimentos que necessitam de tempo e adaptação quando se colocam pontos de vista intelectual, motor e afetivo, uma divisão

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

de estágios desde o sensório-motor nos dois primeiros anos, o estágio operacional dos dois aos seis anos, o estágio das operações concretas abrangendo dos sete aos onze e o estágio das operações formais que vai dos doze anos de idade em diante.

Nisso, se faz evidente o quanto a atividade física é importante nesse momento aonde o corpo também vai mudando conforme as mudanças estabelecidas. Para Goulart (2018), a atividade física se torna um instrumento útil para a expressão do conteúdo oriundo da Educação Física possuindo ações humanas que complementam o pensamento de que o trabalho em prol do movimento humano está dentro da situação da disciplina escolar até porque o movimento faz parte da humanidade como exemplo de comunicação trazendo sentidos, significados, gestos e outros indícios que a matéria não pode se prender só em dar estrutura ao esporte, mas em entendê-lo por meio da reação dos alunos.

Todas essas fases que vão determinando a identidade do indivíduo tornam essenciais para a predisposição à educação física uma vez que as brincadeiras e os jogos já são componentes totais e presentes além da escola, ou seja, brincar e jogar se tornam atividades que acontecem naturalmente e auxiliam o pensar, o agir, o intuir e o fazer do indivíduo.

Com relação ao contexto que ocorre quando o

aluno se aproxima com a expressão e a devida liberdade para tal, Bianchini (2015) determina que a observação perante esses indivíduos no período em que estão tendo um claro contato com a ludicidade, ocorre uma base para que se formem questões interpretativas, reflexivas e muita compreensão dos sistemas que englobam o porquê de gostar do jogo e ativar esse querer jogar, nesta prática de observar constantemente acontece uma verificação de como acontece principalmente a apropriação dos movimentos sejam eles mais demorados ou rápidos dependendo do contexto permitindo o desenvolvimento da criança para que ela tenha condições de tomar forma e se sentir segura.

No sentido dos jogos que trazem à tona a expressão, Haetinger & Haetinger (2009) entendem que eles são característicos por valorizarem o corpo e as sensações, dão relevância ao homem e ao seu ritmo, a dança, por exemplo, se faz com movimentos expressivos, cada um de uma forma dependendo do contexto, ou seja, a importância da Educação Física acaba sendo útil criando uma multidisciplinaridade ideal.

A participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizada por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para as crianças estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

[...] Por meio de atividades com jogos, as crianças vão ganhando autoconfiança, são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vida, organizar e cuidar dos materiais utilizados. Manter o espírito lúdico é essencial para o jogador entregar-se ao desafio da caminhada que o jogo propõe. Como consequência do jogar há uma construção gradativa da competência para questionar e analisar as informações existentes (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p. 24).

Efetivamente, o jogo e a brincadeira causam um desenvolvimento propício, qualquer evento que permeie esses dois acontecimentos trazem questões e atividades que ajudam no alcance ao conhecimento, desde o material até o modo em que ele pode ser tocado pelo indivíduo.

Nas palavras de Ferlin (2011), as dinâmicas que se estabelecem são facilitadas por esse contexto construído onde o aprender se alia ao desenvolvimento das relações positivas colocando em evidência a parceria, a abertura para o processo de dialogar, a escuta que necessita de aprofundamento e o mais importante, o respeito ao que é diferente e vai surgindo mesmo que a princípio pareça discreto, funções que levam às crianças a um aprendizado quanto ao princípio baseado em coletividade fora e dentro dos espaços escolares. De fato,

o desenvolvimento pode ser interessante quando há verdadeiramente o advento da brincadeira e do jogo diante de uma Educação Física que não seja apenas recreativa, mas também que possa trazer reflexões em sua prática e levando em consideração todos os estágios provenientes das fases dos indivíduos no que diz respeito tanto na mente como no corpo.

As brincadeiras e os jogos para os teóricos

Agora se faz essencial entender o quanto a teoria traz informações e embasamento em relação à ludicidade deflagrada das brincadeiras e dos jogos, os teóricos pesquisados, cada um em seu tempo, foram e são relevantes para o estudo e abordagem das teorias em relação à ludicidade, sobretudo, em como o comportamento infantil evidencia elementos positivos ao entrar em contato com a questão lúdica envolvendo além dela, um desenvolvimento e uma aprendizagem que se inserem nos campos social, emocional, cognitivo e motor.

Nesse sentido, primeiramente é necessário focar em Henri Wallon, filósofo, médico e psicólogo francês que estudou a relação e os estágios da criança e sua inteligência dentro de sua obra na primeira metade do século XX, e nisso, se afirma que tudo o que é descoberto pela criança se destaca como evolução e um desses comportamentos evolutivos é a relação que se estabelece entre o adulto dentro do jogo.

O adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações. (WALLON, 2004, p. 98 *apud* RIBEIRO, 2011, p. 20).

Essa parceria destacada é nobre para ambos os lados, ainda mais para a criança que terá nisso um processo formador integrado ao ambiente em que está e que mais para frente será mais conciso e objetivado com atividades correspondentes dentro de sua escolarização.

Wallon (1975, p. 131) *apud* Ribeiro (2011, p. 20) compreende por pessoa alguém que se manifesta pelo conjunto do seu comportamento além das transformações que ocorrem e fazem a diferença ao longo do processo do seu desenvolvimento formando sua personalidade, mas essa configuração só ocorre quando a criança separa momentos afetivos e intelectuais para que encontre o seu eu de maneira assimilada.

Nunes (2013, p. 4) observa que a visão de Wallon se encaminha por algumas questões, dentre elas, o ensinamento de que as pessoas ao redor devem se atentar aos interesses da criança a ponto de deixar com que elas

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

possam se movimentar de forma livre, além disso, deixar com que busquem algumas descobertas e que o entretenimento ou a pura diversão age para si mesmo, outro ponto relevante é a questão da infância, um momento que é temporário mesmo que seja único pelo seu desenvolvimento marcado por situações conflitantes desde o estágio impulsivo emocional até o início da adolescência.

Compreende que as etapas do desenvolvimento evidenciam atividades em que as crianças buscarem tirar proveito de tudo. Os jogos comprovam as múltiplas experiências vividas pelas crianças, como: memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras. Ele recorreu a outros campos de conhecimento para aprofundar a explicação dos fatores de desenvolvimento [...] sua concepção diz que, o lúdico e infância não podem ser dissociados, toda atividade da criança deve ser espontânea, livre de qualquer repressão, antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadas (FREIRE, 2002, p. 3).

Quando há a afirmação de que o lúdico e a infância não podem ser dissociados fica evidente que não se pode separar o jogo da criança ou vice-versa justamente porque essa espontaneidade que existe em

uma relação que preserva a ludicidade é determinante para a natureza do ser humano e seus futuros contatos no mundo exterior.

A teoria de Vygotsky (1998) também se faz oportuna a partir do momento em que ele foi um pensador importante no que se refere ao comportamento humano e mais específico na criança. Lev Semyonovich Vygotsky, de origem bielorrussa, foi psicólogo e pioneiro em conceituar o desenvolvimento intelectual infantil e as relações envoltas do lúdico.

Segundo Vygotsky (1998) apud Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p. 178) para compreender o desenvolvimento infantil, se faz pertinente observar as necessidades da criança e o que pode ocorrer para que ela possa entrar em ação e nisso, as motivações sofrem modificações desde o nascimento até as fases posteriores, a criança vai atrás de satisfazer essas necessidades justamente tendo a figura do brinquedo em seu consciente e esses apelos dela precisam de compreensão até que o brincar possa ser uma forma total de atividade. Pode-se entender que o desejo pelo lúdico ocorre em várias fases da criança até que aos poucos essa construção vai permitindo que se filtrem e se entendam as necessidades e se elas serão realizadas.

Uma educadora de destaque é Tizuko Morchida Kishimoto, sua contribuição recente segue uma atuação

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

no campo da educação infantil focando em estudos sobre a formação de professores e de práticas pedagógicas possíveis, sobretudo em sua especialização no campo dos jogos e das brincadeiras.

Sobre o jogo pedagógico, as ideias de Kishimoto se tornam eficazes justamente por serem contemporâneas e conversarem com a realidade ainda mais quando a autora sempre procura debater as diferenças existentes entre os conceitos da ludicidade como a distinção entre o que é jogo, brinquedo e brincadeira, mas considerando o jogo, a autora diz que:

É um instrumento pedagógico muito significativo, no contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre, que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (KISHIMOTO, 2008, p. 37 *apud* RAU, 2012, p. 37).

Em relação a uma estratégia que pode ser efetivada dentro da escola, Kishimoto (2011, p. 42) citada por Nunes (2013, p. 08) afirma que os jogos sendo

utilizados de maneira clara e dinâmica potencializam a busca e a construção dos conhecimentos por terem um estímulo interno que é algo característico do caráter lúdico mesmo que o trabalho da pedagogia traga a oferta de alguns estímulos externos como a organização de conceitos em outros momentos que não incluam os jogos.

Neste sentido, a introdução de jogos ainda não conhecidos pelas crianças podem gerar novas configurações de contatos com objetos ainda não explorados e que podem gerar atenção, reflexão e planejamento de ações pedagógicas dentro e fora da Educação Física.

Todos esses pensamentos trazem ainda mais aspectos concretos sobre a relevância dos jogos e sua exploração para a educação, exploração essa que precisa ser intensa para criar motivações distintas entre educadores e principalmente aos educandos em um momento claro de aprendizagens significativas.

Os tipos de jogos para Piaget

Os processos relacionados ao jogo começam bem antes do que se é imaginado, pois eles já surgem nos primeiros passos dados pelo recém-nascido, uma época emblemática para a observação de sinais ligados principalmente ao período sensório-motor, primeiro estágio em que se pode observar a forma inicial do que é jogar.

Em relação a Jean Piaget, autor suíço que focou grande parte de sua trajetória para a psicologia humana, sua ação e pensamentos perante os jogos e as características que os definem ajudam bastante para o entendimento.

Piaget desenvolveu múltiplas investigações sobre o desenvolvimento infantil a partir das quais construiu uma teoria complexa, em que revela sua compreensão do mundo da criança, a comunicação com a realidade exterior e seu processo de afirmação da personalidade. O desenvolvimento do ser humano, para ele, vai do período sensório motor em direção ao período

das operações representativas e formais. Apresenta uma explicação de como a criança pensa, como desenvolve a linguagem, o juízo e o raciocínio, as noções de tempo e espaço, como se dá a representação infantil, a percepção e, também, a afetividade (BACELAR, 2009, p. 2).

O trabalho de Luckesi (2005) compreende que Jean Piaget pensava nos jogos como uma forma viva em que o ser humano pode se autoconstruir tendo e participando de seu aprendizado, assim visando relações para aprimoramento de sua visão de mundo, nisso, há conceito de que as atividades feitas pelo ser humano podem ser entendidas como jogos, classificados em exercício, simbolismo e regras.

Entre o nascimento e os dois primeiros anos de vida, acontecem os jogos de exercício que são funcionais como mexer o corpo, emitir sons e movimentos do engatinhar até o imitar (LUCKESI, 2005, p. 12).

Suzuki et al (2012, p. 53) entende que o jogo de exercício é onde a criança busca resolver uma necessidade que existe pela interação do meio onde ela está e por isso a repetição é imediata sendo assim uma construção vista pelo acompanhante do indivíduo durante toda a sua vida, pois acontece a realização de

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

ações que são feitas em todos os momentos como, por exemplo, o movimento que se leva ao andar, ações que se mostram integrantes do meio social, ou seja, acontece a interação com atos que levam à experiência quando se é lembrado do primeiro contato real com o mundo a sua volta.

A repetição é fundamental para a condução do jogo de exercício e de sua incorporação para que a criança aos poucos se torne autônoma e use algumas habilidades de forma objetiva. Outros exemplos dos jogos de exercício que se fundamentam em movimentos ocorrem em agarrar e bater e se evoluem para o andar de bicicleta, comportamentos clássicos de um desenvolvimento normal e saudável.

O segundo grupo de jogos descrito por Jean Piaget é ligado à representação, ou melhor, aos jogos simbólicos onde Duprat (2012, p. 47) afirma que é o momento em que a criança substitui um objeto e a situação por uma representação relacionada dos dois aos quatro anos de idade podendo se estender diante de uma época na qual o sujeito prefere fazer imitações, criar uma fantasia permitindo que a assimilação do mundo exterior se envolva com ela permitindo ações reprodutivas.

Nisso, é fundamental a percepção perante o simbolismo que invade o território infantil quando o potencial das crianças cresce ao poder imitar, criar

personagens e fazer de conta que tudo aquilo imaginado de fato existe se manifestando em diversos ambientes e ocasiões, dentro e fora do lar e ainda mais na escola, local onde se é permitido criar histórias e se dedicar a criar um mundo à parte.

Segundo Carlos (2010, p. 13), a criança começa a manipular simbolicamente seu universo, por meio de representações internas ou pensamentos sobre o mundo exterior sendo muito comum ela representar situações de jogos simbólicos em que ela faz de conta que lê ou telefona, copia modelos e, na cópia, é preciso usar gestos já aprendidos. Quando a criança se vê capaz de imitar outra pessoa, quer representar sucessivamente diferentes papéis.

Para Piaget, “de acordo com o desenvolvimento da criança, os jogos simbólicos se transformam na terceira categoria: jogos de regras” (DUPRAT, 2012, p. 48).

Nessa transição de um tipo de jogo para outro, Bianchini (2015, p. 137) repercute que:

O jogo de regras herda dos jogos de exercícios a repetição que possibilita a regularidade, que pode ser percebida nas ações de como jogar, que seguem uma regra específica, uma ordem a ser seguida, sendo que qualquer transgressão das regras se constitui em falta grave. Do jogo simbólico é herdada a ideia de que as regras são

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

combinadas a de que os jogadores ou inventores do jogo propõem as regras, à sua maneira, cabendo ao outro aceitá-la ou não. No contexto do jogo de regras, essas características adquiridas pelas atividades lúdicas anteriores possibilitarão a coordenação de como seguir as regras e por que segui-las como apresentadas. (BIANCHINI, 2015, p. 137)

Essa ideia leva à posição de que os jogos educativos são bons para os cinco sentidos do ser humano que são estimulados e ajudam na execução de habilidades ainda desconhecidas que se aperfeiçoam com o tempo. No campo das regras, esses jogos dão o sinal de civilidade onde normas serão impostas e obedecidas trazendo aprendizagem e respeito ao próximo a fim de socializar a criança.

Um exemplo disso é a famosa “queimada” onde equipes precisam trabalhar juntas para que o número de queimados seja o menor possível, processo muito usado na Educação Física.

A cooperação é uma característica que afasta as crianças de um egoísmo egocêntrico que pode ser terrível em etapas mais maduras da vida e claro do próprio processo educacional.

Entender que um ato de ajuda gera entendimento e que alguns movimentos podem trazer um pensamento

de organização e de bens em comum, fará com que a criança se desenvolva plena e com responsabilidade sobre o seu próximo, não o ignorando, mas o ajudando em benefício mútuo.

Na visão de Lopes (2005, p. 40 e 41), os jogos que geram competição e são cercados por regras reafirmam a ideia de que com eles, a criança fica a par de conceitos básicos da vida, sendo obrigadas a se enquadrar em determinadas normas para a realização e posterior satisfação de algo, com isso, tendo a dinâmica do aprendizado, respeitando para ser respeitado, mais uma vez é vista uma situação lúdica que pode facilmente ser transportada para uma situação da vida onde o desenvolvimento da autonomia se torna elemento importante para o surgimento da maturidade emocional equilibrando questões psicológicas que servirão para a educação em sua continuidade.

Nessa regulação permanente e eficiente dos jogos com normas, Macedo, Petty e Passos (2000, p. 24) expandem que algumas das características predominantes deles são a transmissão e aquisição de conhecimento porque o indivíduo aprende como age e pensa, aprende sobre aquele jogo específico e sua caracterização de como chegar ao final, aprende sobre o relacionamento social que se incorpora fruto da competição e cooperação além de se inteirar sobre os

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

conteúdos dentro daquele esquema.

Como exemplos de alguns jogos denominados como de regras, Camargo e Bronzatto (2015, p. 61) especificam que a combinação sensório-motora está presente na amarelinha e em corridas, a parte intelectual está ligada a jogos de tabuleiro como os de dama e xadrez e também trazem funções competitivas, esses ainda se ordenam por serem transmitidos de geração em geração, ou seja, gera um contato social de seus participantes hoje e amanhã conceituando uma consciência de autonomia sobre o respeito perante essas normas estabelecidas e sobre o outro que também participa da dinâmica partindo de algo em comum que é o raciocínio.

Toda a teoria piagetiana é relevante e traça argumentos no sentido dos tipos de jogos. Neste sentido, é necessário que a prática docente possa entender esse mapa de características para que o comportamento infantil possa ser analisado melhorando tanto o ensino como o aproveitamento dele com as formas lúdicas inseridas no jogo e na brincadeira tendo a noção exata das distinções entre os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa qualitativa tendo o apoio tanto de porcentagens e números referentes à busca por trabalhos realizados com o intuito de estudos de caso, pesquisas de campo que investigaram a ludicidade na educação, e mais precisamente, dentro da Educação Física, além disso, como os profissionais trabalham com esse fator em seus processos educacionais, seja na escola ou até mesmo em um projeto de recreação esportiva, um dos trabalhos pesquisados.

Tal material foi pesquisado no mês de Agosto de 2019 e alguns critérios de inclusão foram trabalhos realizados nos últimos dez anos e que foquem nas brincadeiras e jogos dentro da Educação Física, já os critérios de exclusão foram trabalhos realizados há mais dez anos e que fogem do assunto abordado.

Em relação à pesquisa qualitativa, Oliveira (2008) traz que ela chega até o conceito de positivismo quando há fatores e forças que são estudados com o apoio de levantamentos amostrais e não apenas o elemento da experiência, fruto que coloca em evidência o comportamento humano que atua sobre as pessoas que

posteriormente chegam a um resultado, ou seja, suas aplicações possuem resoluções, quaisquer que sejam são verídicas perante o caminho percorrido no ambiente educacional.

Nesse caso, há amostragem e toda a experiência detalhada de profissionais da educação face à aprendizagem dos seus alunos segundo a ludicidade e a ligação desta com a Educação Física onde acontecem desde as características do ambiente como análise de dados e elaboração de relatório que consagra relevância à investigação.

No caso desse método abordado e da leitura meticulosa de material pesquisado, configura-se essencial a análise das circunstâncias de cada pesquisa feita tanto nas diferentes localidades como na visão dos profissionais de educação que se propuseram a participarem dos estudos enaltecendo a prática exercida por eles e seus questionamentos acerca da ludicidade, da educação física, do aprendizado e da junção que pode resultar desses elementos.

Esses estudos de caso se tornam importantes porque sendo um tipo de pesquisa qualitativa, Lüdke e André (1986) apud Oliveira (2008) determinam que algumas características dão o tom para a investigação como a expectativa pela descoberta, da interpretação dentro de contextos, buscam o retrato de uma realidade

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

de maneira completa e com a verdadeira profundidade que lhe pede além gerarem pontos de vista diferentes dentro de uma realidade social.

Independentemente dos resultados vistos, esclarecidos e discutidos, a escolha dos autores dos estudos de casos foi o uso de entrevistas semiestruturadas que, segundo Boni e Quaresma (2005), geram uma prévia elaboração de perguntas que são realizadas de acordo com uma sequencia de pensamento do pesquisado procurando dar continuidade diante da dinâmica, nisso, a condução da pesquisa tem todo um terreno de lógica.

Essa técnica de entrevista perante esses cinco estudos escolhidos permitiu entender as características dos profissionais assim como a situação problema, cerne deste trabalho, que se expande perante possíveis práticas que podem gerar benefícios dentro dos aspectos lúdicos esquematizados na recreação e no desenvolvimento que é real na Educação Física.

Resultados e Discussões

A importância das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física no processo ensino aprendizagem - Escola Cora Coralina - RO

No estudo feito por Anjos (2013), as aulas de Educação Física nos anos correspondentes ao Ensino Fundamental I, mais precisamente do 1º ao 5º ano, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Cora Coralina, localizada no município de Ji Paraná, estado de Rondônia. Feita com apoio de questionários respondidos por dezessete professores da instituição, neles, todos responderam que acham necessárias atividades de ludicidade dentro das aulas de Educação Física, a maioria também acreditou que atividades lúdicas nas aulas podem trazer resultados positivos para o desenvolvimento dos alunos, uma pergunta importante no processo foi sobre a utilização de atividades lúdicas nas aulas, nisso, 75% dos participantes responderam que usam enquanto 25% disseram não usar, nesse caso, há

mais uso do lúdico do que o contrário.

A identificação levando em consideração brincadeiras e jogos com foco no lúdico e na recreação nas aulas de Educação Física nesse caso escolar se torna afirmativa ainda mais dando ênfase nas palavras dos profissionais pesquisados, mesmo com esse fator essencial, pode-se notar uma falta de compromisso por falta de alguns professores para que haja mais atividades desse tipo ainda mais nas aulas voltadas para a parte física.

O questionário se debruçou sobre as seguintes questões:

- Você sabe o que são atividades lúdicas?
- Você acha importante se trabalhar aulas de Educação Física em sua escola?
- Você acredita que atividades ministradas de forma lúdica nas aulas de Educação Física proporcionam resultado positivo para o desenvolvimento do discente?
- Enquanto professor, você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?
- Quais dos conceitos apresentados considera que se desenvolvem com maior ênfase nas atividades lúdico-recreativas: participação, inclusão, colaboração e competitividade?

Tal questão é pertinente uma vez que os Parâmetros Curriculares Nacionais defendem que dentro

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

do processo de ensino envolvido com a Educação Física, há a capacitação não só da habilidade, mas da participação integral, social e autônoma diante dos processos, nisso, além de participar, o incluir, o colaborar e o competir se tornam integrantes, a resposta culminou em 76% na área da participação, 12% na colaboração, 6% na inclusão e outros 6% responderam na competitividade.

As outras questões que fecharam o questionário foram: “Acredita que as atividades lúdico-recreativas prejudicam o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem dos discentes?”, “Se considera preparado para trabalhar atividades lúdicas com os alunos?” e “Seus alunos participam de todas as propostas que você traz na aula de Educação Física?”.

Além de quase todos os questionamentos terem como resposta a afirmação ou a negação, o que faz por valer é a justificativa dentro de cada sim ou cada não o que abre caminho para a divisão de respostas diante de perguntas mais contundentes como a que foi referente à preparação para o trabalho com atividades lúdicas onde 24% dos professores declararam que se sentem pouco preparados, 23% deles afirmaram que possuem muito preparo e 53% se posicionaram não muito preparados para tal função.

Educação Física Infantil: a importância de jogos e brincadeiras em uma escola pública de Planaltina - GO

A pesquisa efetuada por Souza (2013), realizada no Centro Municipal de Educação Infantil Monteiro Lobato, localizada na cidade de Planaltina, em Goiás, traz que os jogos, as brincadeiras e o lúdico são imprescindíveis para o desenvolvimento das crianças em fatores como a percepção, a imaginação e o conhecimento, nisso, elas se comunicam estabelecendo relações, construindo conhecimentos e pontos relevantes para a integração social.

Nesse caso, observa-se entender a estrutura escolar, segundo a autora, a maioria dos alunos fica na escola durante período integral abrangendo os períodos matutino e vespertino, contexto que permite a agregação de várias experiências respeitando o desenvolvimento físico e intelectual das crianças que necessitam de um leque de atividades dentre as quais, as com um tom lúdico se tornam eficazes à aprendizagem e ao possível apego que ocorre uma vez que as crianças ficam mais tempo no ambiente escolar do que nas suas próprias casas, oportunidade para que a educação infantil e a educação física possam se unir.

Tal estudo constatou que tanto a coordenadora como uma professora entrevistada, em meio à escola com

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

base em 341 alunos, afirmaram que as crianças possuíam tempo para brincadeiras durante os dias de aula, ou seja, desde o início do ano letivo até o final dele e que isso trouxe um melhor aproveitamento nas atividades escolares, porém para isso ser algo notório, foi e é necessário que os profissionais possam ter domínio do conteúdo para o desenvolvimento de um bom trabalho para gerar bons resultados nas áreas escolares.

A entrevista semiestruturada elaborada pela autora para sua pesquisa de campo procurou respostas para as seguintes interrogações:

- Qual a importância de jogos e brincadeiras na Educação Física?;

- Como você utiliza na sala de aula brinquedos e brincadeiras e sobre qual o tempo disponível para as crianças brincarem?

- Quando as crianças estão brincando quais são as brincadeiras ou jogos mais utilizados por elas ou que elas gostam mais?

- Como você define o termo brincar?

- Qual o objetivo de propor jogos e brincadeiras nessa faixa de idade?

- Você tem identificado necessidades e ou fragilidades teórico metodológicas da Educação Física na Educação Infantil?

Diferentemente do estudo anterior, as últimas

perguntas deste questionário focam na percepção pedagógica diante da idade dos alunos e dos desafios teórico metodológicos contidos no processo de aliar educação física e educação infantil, ou seja, como aliar a teoria com a metodologia que precisa ser bem elaborada para que haja resultados interessantes e satisfatórios no processo.

A figura da coordenadora foi peça fundamental e central para a estrutura desse estudo, sua palavra se torna imprescindível porque suas respostas trazem a realidade vivida pelas docentes da instituição além de clareza e objetividade em afirmar que a descoberta lúdica propicia o aprendizado de forma única, concreta e conhecimento prévio, elementos mais do que importantes.

De fato ficou evidente que há tempo suficiente para que aconteça o desenvolvimento de brincadeiras conforme o tempo em que as crianças possuem no ambiente e que, além disso, atividades como brincadeira de roda, pega-pega, blocos de lógica entre outros são recorrentes, mas o que pode ser considerado negativo é a ausência de um espaço e de um material adequado gerando assim uma problematização para o triunfo do lúdico no contexto apresentado mesmo com a influência no aprendizado que de fato existe no local.

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

Recreação esportiva e seus desafios corporais no Complexo do Alemão - RJ

O terceiro estudo pesquisado traz uma concepção diferenciada diante da junção provocada pela educação e o esporte, isso porque a recreação esportiva se tornou uma proposta de um projeto cultural realizado em um local específico no Rio de Janeiro, o Complexo do Alemão, onde se quis propagar uma intervenção pedagógica em prol de socialização e acompanhamento de atividades nessa comunidade que tece como alvo uma possível melhora nas condições sociais de crianças e jovens carentes.

As informações do começo dos anos 2000 detalhavam que o Complexo do Alemão era habitado por 65 mil habitantes em uma reunião de treze comunidades, área compreendida por alguns bairros como Penha e Bonsucesso, além disso, tal movimento recreativo teve como objetivo a identificação de crianças que não estavam frequentando a escola, a ideia de retorno delas ao ambiente escolar, o desenvolvimento de temas pedagógicos e a percepção das dificuldades de cognição, dificuldades de afeto e dificuldades psicomotoras, oferecimento de observação e atuação orientada aos estudantes de Educação Física da Instituição de Ensino Superior responsável pelo projeto em tais comunidades e

o desenvolvimento das qualidades físicas em cada sessão através de fundamentos de ginástica artística, vôlei, handebol, futsal e basquete dentro das aulas.

Diante de todo o processo do projeto “Recreação Esportiva”, Tavares (2009) concluiu que foram exploradas brincadeiras e recursos recreativos além de fundamentos de algumas modalidades esportivas para o desenvolvimento das habilidades corporais e todas as qualidades físicas para a estratégia de trazer às crianças em idade escolar para também a observação de universitários de Educação Física, tal exploração das brincadeiras visou desafios, a relação da criança com o seu próprio corpo sendo que em números, dos 278 que foram inscritos, 108 frequentaram as aulas do projeto, mais informações e resultados do projeto enfatizaram que alguns alunos que estavam fora da escola participaram do projeto e tiveram melhora comportamental além de uma intervenção na Educação Física foi decisiva para aumentar a potência diante de modalidades de esportes que trabalham a coletividade além da ginástica artística que obteve êxitos principalmente para o país em pleno início do século, em suma, na primeira década dos anos 2000.

Diante do sucesso evidenciado pelo autor mediante às práticas e o retorno causado por elas, há o resultado significativo de que nesse caso, tais atividades

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

da Educação Física vão além de trabalharem o corpo para o desenvolvimento de habilidades motoras, acabam ajudando na educação de jovens moradores de locais de risco dando potencial para eles através de atividades esportivas, recreativas e competitivas presentes de uma vez por todas impactando em suas escolhas como um cidadão ativo perante às dificuldades reais geradas por diversos problemas reais.

Diferente dos questionários e de um estudo de campo um pouco mais condensado, essa experiência para o grupo de universitários resultou em um projeto de extensão que possibilitou a aplicação direta de conhecimentos apenas teóricos com intervenções de abordagem vistas como mais humanas, nisso, a participação dos profissionais da educação gera uma aprendizagem significativa e um conhecimento único que vai além da escola e ultrapassa ambientes que vão além das instituições.

Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica - Londrina

Sobre o empenho perante as atividades lúdicas na educação, a partir de um questionário realizado no Centro de Educação Infantil na cidade de Londrina, Bueno (2010) constatou a valorização das atividades com

esse caráter, tanto para a coordenação como para a docência da escola possuindo direções importantes para que as brincadeiras e os jogos possam ocorrer principalmente na educação infantil.

O questionário resultou nas seguintes questões:

- Qual sua formação profissional? Especifique graduação e pós-graduação?

- Qual sua idade e há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

- Na sua visão como coordenadora na educação infantil, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

- Em sua opinião, se não ocorrer envolvimento da criança com as brincadeiras, bem como jogos e os diversos brinquedos, haveria construção de conhecimento por parte da criança?

- Como você define brincadeira como jogos e brinquedos e qual é o tipo de proposta apresentada pela escola?

- O ato de brincar influencia no ato da aprendizagem da criança e de que forma são elaborados os conteúdos programáticos na educação infantil de criança de 04 a 05 anos de idade?

- Em sua opinião, os brinquedos lúdicos podem contribuir para construção do conhecimento da criança e como você vê o uso desses componentes no processo de

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social das crianças?.

As perguntas focaram na importância das brincadeiras, jogos, e brinquedos para o aprendizado além da observação referente ao tema brincar e o objetivo da propagação de jogos e brincadeiras na faixa de idade existente.

Além disso, houve outra observação importante no que diz respeito ao profissional da educação, se ele deve se comportar perante às reações infantis resultas das brincadeiras e dos jogos atribuídos, fatores como cooperação, atitude, atenção, coletividade, percepção e até mesmo o individual devem ser vistos dentro da capacidade de relação que acontece naturalmente.

As respostas obtidas tanto pela coordenadora como da professora participantes do estudo trouxeram à tona a visão da lúdica que se apodera diante da propagação dos jogos e brincadeiras respeitando o RCNEI - onde há o destaque para o brincar uma vez que ele para a criança é algo essencial, pois ela pode expressar emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades.

Tais profissionais mesmo com distintas tarefas diante do cotidiano escolar cujo fazem parte, propagam a reflexão de que as relações sociais e afetivas são importantes para o desenvolvimento de crianças no

contexto da Educação Infantil e que esses primeiros contados podem fazer a diferença mediante os próximos desafios que ocorrerão com o passar dos anos letivos, sobretudo no que diz respeito à chegada mais definitiva da Educação Física.

O que há de curioso nesse estudo é a participação da coordenação uma vez que Bueno acreditou ser conveniente as respostas de alguém do departamento porque o pensamento de um profissional como esse norteia o trabalho dos docentes e que abre caminhos para um progresso pedagógico que traz uma equipe entrosada com diferentes recursos, informações e que propiciam um ambiente harmônico em prol de um ensino e aprendizagem interessantes.

As brincadeiras como ferramenta de ensino na educação física nas séries iniciais: um estudo de caso - São Gonçalo do Piauí

Uma pesquisa também de relevância foi concebida por Nascimento, Silva e Carvalho (2016) em uma escola no município de São Gonçalo do Piauí, no estado do Piauí, tendo o foco em professores que atuam nas aulas de Educação Física no ensino fundamental I, cujas séries se concentram do 1º ao 5º ano, tais profissionais trazem para as aulas uma qualidade de

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

conteúdos com jogos e brincadeiras, o questionário disposto a esses profissionais trouxe à tona questões relacionadas à base de aulas realizadas, o significado do ato de brincar nas aulas de Educação Física, o papel do professor e educador físico, a forma que a ludicidade pode ser utilizada como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, a aptidão dos professores sobre esse tema e a resposta dos alunos em relação à utilização do lúdico nas aulas.

Em suma, o questionário foi marcado pelas seguintes perguntas:

- As aulas são realizadas com que base?"
- O que significa para o professor, o ato de brincar nas aulas de Educação Física?
- Como você vê o papel do professor/educador físico nos dias de hoje?
- Como o ludismo pode ser utilizado como ferramenta de apoio no processo de ensino/aprendizagem?
- Os professores da escola estão aptos a trabalharem com esse instrumental?
- Os alunos respondem bem à utilização do lúdico nas aulas?

Perguntas que focaram de forma direta na ludicidade e na aprendizagem dentro da questão física o que sugeriu respostas soltas e com bastante objetividade

dos professores que puderam se expressar perante os desafios que são impostos, como na resposta de um deles que afirmou que em tempos de modificações educacionais, a educação se torna uma tarefa difícil em detrimento a vários sentimentos como medo, ansiedade e esperança, elementos que se unem em relação a como fazer com que o desenvolvimento dos alunos possa ser de sucesso gerando um comprometimento que se torna ideal para a figura do professor.

Fato que se torna importante é a questão interessante envolvendo as aulas ministradas pelos professores da instituição que são baseadas em um projeto político pedagógico anual que dá afirmação para os esportes cooperativos e os esportes coletivos mesmo com problemas estruturais que se concentram em procedimentos e conteúdos vistos e considerados como primordiais no contexto do ensino como brincadeiras tradicionais, conhecimentos sobre o corpo humano, atividades rítmicas e expressivas, ginástica formativa e ações técnicas.

Foi visto que nas palavras desses profissionais, a ludicidade é essencial a partir do momento em que a aprendizagem da criança começa a ficar significativa, nisso, isso ocorre na prática aos poucos com a utilização de jogos que vão definindo a expressividade dos alunos porque se não ocorrer, a instituição corre o risco de ser

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

considerada como um local que não traga questões motivadoras e isso traz consequências negativas não gerando correspondências para essa expressão que ocorre de maneira natural e agrega à linguagem infantil um elemento de qualidade.

Após toda análise dos trabalhos escolhidos, em relação ao que foi exposto diante dos cinco estudos verificados, houve os resultados indicando que a ludicidade ajuda principalmente os alunos e pode também auxiliar a Educação Física de maneira afirmativa para que o aprendizado, o desenvolvimento e a coletividade possam ocorrer não só em espaços com o intuito de educar, todavia também quando há projetos culturais, esportivos e que possam definir alguns rumos significativos não só pela escola, mas em projetos seja em que lugar que elas aconteçam uma vez que deu resultado positivo no Complexo do Alemão, Rio de Janeiro conforme o terceiro estudo analisado.

Conclusão

Após tudo que foi exposto mediante a fundamentação teórica, se torna afirmativa a importância da ludicidade e seu uso dentro de práticas possíveis na escolaridade, e, sobretudo na questão física, nisso, em meio a Educação Física e os desafios tanto na educação infantil como mais precisamente no ensino fundamental que flerta com a descoberta imposta pela recreação tanto no que diz respeito aos desafios do corpo e nas questões que trazem o brincar como referência para o desenvolvimento humano.

Os autores pesquisados focam na importância do jogar como essencial partindo do princípio de que a ludicidade interfere na expressão, na criatividade, na coletividade, na sociabilidade e tudo que traz à tona um aprendizado que pode ser aliado ao entretenimento e apoie questões pedagógicas. Em relação ao aspecto físico, foi entendido que os profissionais da educação necessitam de uma observação, visão e estratégias possíveis para que atividades possam se tornar rotina em meio a um processo que merece qualidade, atenção escolar e metodologias mediante os avanços do aluno

conforme os anos escolares e a transição do contexto infantil para o fundamental I.

Os objetivos foram atingidos uma vez que perante na pesquisa bibliográfica como no entendimento dos estudos de caso, deu-se a afirmação de que a ludicidade contida em jogos e brincadeiras ajudam de maneira benéfica para o desenvolvimento e aprendizado do aluno que está em um contexto onde ocorrem atividades desse porte, além disso, os objetivos específicos também foram atingidos porque foi entendido que os tipos de jogos interferem em cada momento da vida da criança desde a simbologia até regras impostas além do embasamento dos teóricos estudados, sobretudo, Jean Piaget que, conforme a pesquisa, manteve um pensamento contido na divisão de uma tipologia referente aos jogos que os colocam como essenciais sobre cada fase infantil e que desde a primeira infância até a fase de maturação.

Já conforme o método escolhido em pesquisa qualitativa envolvendo a pesquisa de alguns trabalhos realizados por meio de estudos de caso que trouxeram à tona a realidade de algumas escolas e projetos com base no lúdico e no seu envolvimento com a Educação Física, cinco trabalhos foram escolhidos, analisados e estudados a fim de geraram uma percepção e uma resposta mais adequada em relação às quais práticas podem ocorrer,

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

questionamento obtido como eixo deste trabalho. Nisso, a maioria dos profissionais se propuseram a participar e acreditam que o trabalho do lúdico pode ser de extrema eficácia e apoio ao trabalho deles uma vez que pode ocorrer experiências marcantes para as crianças mesmo com a falta de estrutura e ausência de material didático e até um pouco de confiança pedagógica para exercer a intervenção necessária para lidar com questões lúdicas e físicas que se complementam no esforço de dar crescimento ao desenvolvimento escolar e, além disso, na formação pessoal e intelectual.

Em relação à pesquisa realizada, é de extrema importância descobrir que o tema escolhido tem sido estudado a fundo por profissionais da área e que o país possui profissionais da educação que se sensibilizam com um trabalho diferenciado que une a ludicidade e a Educação Física em prol de um aprendizado mais significativo, o que pode resultar na minha trajetória enquanto educador sempre buscando o campo de pesquisa como um dos referenciais para a união da educação com as brincadeiras e os jogos de uma maneira sadia e responsável.

Relacionando os autores citados nas duas partes do trabalho, pode-se ter a afirmação de que o entendimento de Kishimoto (2011), citada por Nunes (2013), que acredita em uma construção de

conhecimentos quando se há o caráter lúdico com organização, isso fica claro com o primeiro estudo onde Anjos (2013) enfatiza que a maioria, ou melhor, 75% dos professores acreditam que esse tipo de atividade pode trazer positividade ao ensino.

O segundo estudo elaborado por Souza (2013) teve a participação tanto da coordenação como da docência e isso dialoga com Bianchini (2015) no que diz respeito à observação escolar que se intensifica como uma prática de prestar atenção aos movimentos e ao desenvolvimento do aluno quando há condições para ocorrer jogos e brincadeiras na escola.

O terceiro estudo possui uma relação com os tipos de jogos frutos do pensamento de Piaget uma vez que o trabalho feito por Tavares (2009) dialoga com a ideia de que há vários tipos de jogos e que eles podem auxiliar e aperfeiçoar ao longo do tempo, nesse caso, além da ideia de jogos houve o trabalho com fundamentos de modalidades esportivas como o vôlei, colocando em evidência o jogo de regras uma vez que Lopes (2005) afirmou que os conceitos e a dinâmica introduzidos por esse tipo de atividade traz autonomia e benefícios a quem compete.

Referências

ANJOS, J. A. **A importância das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física no processo ensino aprendizagem.** Monografia, Universidade de Brasília, 2013.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** 9. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2014.

BACELAR, V. L. E. **Ludicidade e educação infantil.** Salvador: EDUFBA, 2009.

BIANCHINI, L. G. B. **Ludicidade e educação.** Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2015.

BLAZOTTO, L. **A brincadeira e o desenvolvimento da criança na educação infantil.** Monografia. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

BONI, V; QUARESMA, S. J. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em ciências sociais. **Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC**, v. 2. n. 1, p. 68-80, jan-jul., 2005.

BUENO, E. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica.** Trabalho de Conclusão de

Curso, Universidade Estadual de Londrina, 2010.

BUENO, J. M. Psicomotricidade: teoria e prática da escola à aquática. São Paulo: Cortez, 2014.

CAMARGO, R. L; BRONZATTO, M. Os jogos de regras e sua contribuição para o desenvolvimento lógico-aritmético em crianças. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, v. 7, n. 2, ago-dez., 2015.

CARLOS, A. M. O lúdico como ferramenta pedagógica. Monografia (Licenciatura em Pedagogia), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

CASTRO, A. Jogos e brincadeiras para educação física: desenvolvendo a agilidade, a coordenação, o relaxamento, a resistência, a velocidade e a força. Tradução de Guilherme Laurito Summa. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

DUPRAT, M. C. Ludicidade e educação infantil. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.

FERLIN, A. M. 90 ideias de jogos e atividades para sala de aula. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

FREIRE, C. A et al. O jogo segundo a teoria do desenvolvimento humano de Wallon. 2002. Disponível em:

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Pedagogia.pdf. Acesso em 05 de

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

Agosto de 2019.

GOULART, A. R. **Jogos pré-desportivos na Educação Física escolar**: linhas de ensino, desenvolvimento motor e psicomotricidade. São Paulo: Labrador, 2018.

GRESPLAN, M. R. **Educação física escolar**: primeiro ciclo. 4. ed. Campinas: Papirus, 2002.

HAETINGER, M. G; HAETINGER, D. **Jogos, recreação e lazer**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

LOPES, M. G. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. 6. ed. São Paulo, Cortez, 2005.

LORO, A. P. **Jogos e brincadeiras**: pluralidades interventivas. Curitiba: InterSaberes, 2018.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Novembro de 2005. Disponível em:
<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em 06 de Agosto de 2019.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

NASCIMENTO, A. W. A; SILVS, X. F; CARVALHO, L.C.S.A. **As brincadeiras como ferramenta de ensino da educação física nas séries iniciais**: um estudo de caso.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Piauí, 2016.

NUNES, R. F. Educação infantil: a importância dos jogos no aprendizado de alunos da educação infantil. **Revista da Universidade Ibirapuera**, v. 6, p. 9-18, jul/dez, 2013.

OLIVEIRA, C. L. Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características. **Revista Travessias**, v. 2, n. 3, p. 12-13, 2008.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2012.

RIBEIRO, K. L. **Jogos na educação infantil**. Serra: Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011.

ROLIM, A. A. M; GUERRA, S. S. F; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul/dez. 2008.

SILVA, J. V. P. O jogo como conteúdo da educação física e suas possibilidades co-educativas. **Revista da Faculdade de Educação Física da Unicamp**, v. 10, n. 3, p. 87-100, set/dez., 2012.

SOUZA, G. M. **Educação física infantil**: A importância de jogos e brincadeiras em uma escola pública de Planaltina-GO. Monografia, Universidade de Brasília, 2013.

As brincadeiras e os jogos no desenvolvimento do aluno

SUZUKI, J. T. F et al. **Ludicidade e educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

TAVARES, A. F. Recreação esportiva e seus desafios corporais no Complexo do Alemão, Relato de Experiência. **Motriz**, v. 16, n. 1, p. 258-268, jan/mar., 2010.

